

## CONVENTIONS SUPPLEMENTAIRES

Il y a un très grand nombre de conventions autres que celles déjà indiquées. Chacune essaie de trouver une solution à des situations particulières de manière à trouver le meilleur contrat possible.

### EXEMPLE DE L'INTERET D'UNE CONVENTION : le STAYMAN

**01=1SA, O a 15 à 17H, un jeu régulier et n'a pas de Maj 5<sup>ème</sup> . Assez souvent O a une couleur « faible », c'est-à-dire une couleur de 2 ou 3 cartes sans gros honneur. Si R est également faible dans cette couleur les adversaires trouveront probablement cette faille et feront chuter le contrat. La convention STAYMAN permet au répondant, s'il a au moins 8H et une Maj 4<sup>ème</sup> , de trouver le fit à l'atout sans faire monter trop fort les enchères. Si fit il y a il sera plus facile de « faire » 4M que 3SA avec une telle couleur faible.**

**EX O1=1SA ; R1=2T ; O2=2C ; R2=2SA si R n'a que 8H et n'a pas 4C ou R2=3C avec 8H et 4C. O choisit entre passe, 3SA et 4C suivant la force de son jeu. Il est donc possible de trouver le fit et de jouer 3C. Sans la convention Stayman cela est très difficile.**

### PRINCIPALES CONVENTIONS SUPPLEMENTAIRES :

- 1) **ROUDY** : permet de trouver le meilleur contrat après une séquence O1=1min, R1=1Maj, O2=1SA (12-14H). Voir détail plus loin.
- 2) **2SA fitté** permet de choisir précisément entre 3M et 4M (partielle ou manche en Maj)
- 3) **DRURY** : en 3<sup>ème</sup> ou en 4<sup>ème</sup> position on peut ouvrir à partir de 8/9H. Le Drury permet de demander à l'ouvreur s'il a l'ouverture ou non.
- 4) **3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> forcing.** Permettent au répondant de signaler un jeu fort qui doit conduire au moins à la manche.
- 5) **SPUTNIK GENERALISE**. Permet de signaler la force minimum et la composition du jeu du répondant à l'ouvreur après une intervention.
- 6) **CUE BID** : ils ont la même fonction que le spoutnik généralisé mais pour signaler des mains différentes de celles en 5.
- 7) **ENCHERES D'ESSAI** : après identification d'un fit en Maj, ce sont des enchères qui demandent au partenaire un complément dans une couleur donnée. Si ce complément est disponible il faut demander la manche, s'il n'est pas disponible il faut s'arrêter au palier 3.
- 8) **2T LANDY** : permet d'intervenir après une ouverture de 1SA.

Pour chacune de ces conventions il est très important :

- a) De s'assurer que son partenaire joue la même chose car comme il s'agit d'enchères « artificielles » les risques de confusion sont importants.
- b) Le partenaire doit les alerter chaque fois qu'elles sont utilisées pour bien montrer qu'il s'agit d'une convention et non pas d'une enchère « naturelle ».

Les grandes lignes de quelques unes de ces conv est détaillé plus loin.

